FUS RO DAH: NO MUNDO DAS CONLANGS

Caio Varalta

Um dos maiores prazeres de uma boa vida gamer é berrar *fus ro dah* para galinhas, dragões e gente mal educada. Mas em que língua está essa frase? Não está em inglês, russo, e nem em qualquer língua nórdica comum à você.

Frase escrita em Dovahzul.

FUS RO DAH

Essa célebre frase que virou meme entre os gamers representa as palavras "force, balance e push", em Dragon Language [Dovahzul] — a Língua dos Dragões.

LÍNGUA DE DRAGÃO?

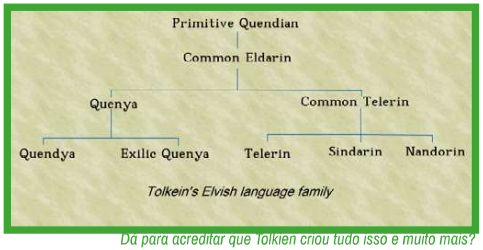
Na edição 24 da Make The Game, o Lord Wallace escreveu uma matéria curiosa sobre uma tal "Língua do Caos", de Nier Automata. Em suas palavras, "a Chaos Language não é de fato uma língua real, mas uma mistura de fonemas e sonoridades de vários idiomas, como o inglês, o japonês, o francês e o português."

Mas daí surgem algumas perguntas: O que faz uma língua ser "real"? O que torna uma língua uma "língua"? E qual a diferença entre o Dovahzul e o Português, por exemplo?

A língua dos dragões de Skyrim se encontra em um grupo de línguas apelidado de conlangs, as curiosas Constructed Languages — ou Língua Artificiais.

ARTIFICIAIS?

Assim como temos o Latim, de onde desenvolveram-se várias línguas, dentre elas o Português — e dalí saindo mais ramificações, como o Português do Brasil e de Portugal —, todas as línguas élficas [Elvish] inventadas por J. R. R. Tolkien são derivadas do Quendian Primitivo, com uma delas sendo o Sindarin, de onde saíram quatro dialetos diferentes, como Doriathrin e o Falathrin.[1]



Dá para acreditar que Tolkien criou tudo isso e muito mais?

Uma conlang é uma língua onde a fonologia, gramática, vocabulário e demais aspectos de uma língua são construídos intencionalmente por uma ou mais pessoas, em vez de serem desenvolvidos naturalmente entre povos.[2]

No exemplo acima, temos o contraste entre o Sindarin, inventado por Tolkien, e o Português, desenvolvido naturalmente pelos nossos antepassados, e ainda desenvolvido diariamente por todos nós.

É interessante notar que Tolkien é um ótimo exemplo de que criar uma língua significa também criar uma história — um universo — por trás das palavras. Seu projeto mais desenvolvido foi justamente o da língua dos elfos, onde ele começou a criação por volta de 1910 e continuou seu desenvolvimento até 1973.[3]

DESVENDANDO O DOVAHZUL

A frase escrita em Dovahzul, no começo da matéria, tem a seguinte transcrição para nosso alfabeto (romano):

Fin dovah chasaan fin kendov ahrk killaan rok!

E sua tradução para nossa língua, o Português, é:

O dragão perseguiu o guerreiro e matou ele!

Nesse exemplo, a tradução da palavra "FIN" é "O". "CHASAAN" é "PERSEGUIU". E "KENDOV" é "GUERREIRO". Com essas informações, tente descobrir você mesmo:

1. **Como é "DRAGÃO" na língua dos dragões?**
2. **E por que chamam ela de "Dovahzul"?**

Depois de terminar a matéria, tente criar frases com algum tradutor online de Dragon Language!

A COMPLEXIDADE

A gramática da Língua dos Dragões é basicamente a mesma do inglês. Isso significa que as traduções de palavra-por-palavra de Dovahzul para Inglês geralmente são traduções perfeitas para as frases.

E por conta de semelhanças do Inglês com o Português, presenciamos esse efeito também na frase que desvendamos juntos.

Esse detalhe nos traz um questionamento: **Qual é o grau de complexidade envolvido na criação de uma língua?**

No caso da Dovahzul, como a gramática é similar a do Inglês, vários passos da criação da língua puderam ser simplificados — pois foi possível 'importar' regras e informações de uma língua já existente.

Se os criadores tivessem escolhido misturar regras gramaticais de Coreano, Espanhol e Russo, por exemplo, a complexidade envolvida seria bem maior.

Portanto, a resposta ao questionamento é simples: depende. Nós podemos escolher em qual grau de profundidade queremos chegar, de acordo com o propósito artístico de nossas criações.

PROPÓSITO ARTÍSTICO

Encontrar o alfabeto antigo dos dragões em cavernas de Skyrim e entoar suas palavras como cânticos mágicos nos imerge completamente no universo fantástico do jogo.

Qual você acha que era o propósito por trás da Língua dos Dragões? Será que seus inventores cumpriram seu objetivo artístico através da língua que inventaram, da forma como fizeram?

As possibilidades com a criação de novas línguas são ilimitadas, e já foram exploradas de diferentes formas através dos games.

COLUNA II

Um exemplo de aplicação mais simplificado é o Al Bhed de Final Fantasy X, que é basicamente um cipher, uma criptografia de alfabeto, que dá um ar de conlang ao jogo.A função do Al Bhed é complementar — é de trazer um desafio linguístico em forma de puzzle.

Um outro exemplo mais aprofundado de aplicação é o das línguas das tribos primitivas de Far Cry: Primal. Foram criadas regras gramaticais próprias para as línguas do jogo, além de variações de dialeto e morfologia e mais de 2.400 palavras.

A função das línguas no jogo é trazer uma identidade às tribos, através da imaginação e aproximação de como eram as comunicações entre tribos primitivas na vida real, há muito anos. É por isso que cada obra artística tem uma necessidade diferente, e as conlangs podem ser efetivas de diferentes formas.

SUA VEZ!

E aí, você acha que uma língua artificial acrescentaria na imersão do seu projeto?

As conlangs são ferramentas maravilhosas que muitas vezes passam despercebidas por nós.

A intenção desta matéria é apresentar superficialmente alguns exemplos para você, para encorajar o uso dessa ferramenta poderosa em seus projetos futuros.

A partir de agora, os próximos passos são desbravar alguns artigos na internet e começar a trazer novas vozes, sons e palavras para o seu mundo fantástico!

LEITURA ADICIONAL

Make the Game! Ed. 24. *Língua do Caos: Os vocais de Nier Automata.*
Thuum. *Learn Dragon Language.*
Mythcreants. *How to create a simple language.*
Zompist. *O kit de criação de línguas.*

REFERÊNCIAS

[1]. Tolkien Gateway. Elvish.
[2]. Wikipedia. Constructed Language.
[3]. Wikipedia. Languages constructed by J. R. R. Tolkien.
. Lingojam. Thu'um Translator.
. The Lingua File. Skyrim's Dragon Language.
. Becca Guttentag. Diving headfirst into Far Cry's conlangs.

MAKEVERSÁRIO

25ª EDIÇÃO

COMO A MAKE THE GAME/ MAKE THE RPG FEZ PARTE DA SUA VIDA?

COMO PARTICIPAR?

1. Ter uma conta no **Condado Braveheart** com pelo menos cinco postagens no fórum que não seja participação nesse evento, e que tenham sido realizadas até **novembro/2020.**
2. Ter uma conta na ***Steam***;
3. Vincular a sua conta da ***Steam*** na conta do **Condado Braveheart**;
4. Postar no **tópico da 25º Edição da revista no fórum Condado Braveheart**, marcando o @Dobberman e respondendo a pergunta feita acima.

EVENTO VÁLIDO ATÉ DIA 15/11/2020

Em **julho/2012** foi lançada a primeira edição da revista, na época, conhecida como **Make the RPG.** Uma revista feita com suor, sangue e lágrimas por uma equipe de profissionais que não poupava esforço e dedicação para sempre trazer um conteúdo útil e relevante para vocês, o público ***Maker***.

Fizeram parte da primeira edição: **Avatar; Dwoond Ëv Naïllo; Kim Hyral; Mari-San; Rafael_Sol_Maker; Yoshi; Hector MG Barbossa; August Shade; Arkham Holycross; Legacy Crono; Superjogosdbz** e **Victor Sant.**

De lá para cá, muita coisa mudou: muitos membros deixaram a editora; outros passaram e deixaram a sua marca; assim como alguns retornaram para um *segundo round*. Até mesmo o nome da revista foi alterado. O que não mudou foi a nossa dedicação e empenho para fazer com que a mais nova edição chegue sempre em sua mesa no próximo trimestre.

Confira a primeira edição na imagem dela ali no canto, assim como todas as outras publicadas nesses mais de oito anos de trabalho.

Para comemorar a sua **25ª edição**, gostaríamos de ouvir de vocês: **como a Make the Game/Make the RPG fez parte das suas vidas?** Mas, o que é uma comemoração sem prêmios? Não é? **Por isso premiaremos a frase mais criativa com um saldo na conta da Steam.**

Poste quantas vezes quiser, escreva uma frase, um parágrafo ou uma redação no tópico de lançamento da revista no fórum **Condado Braveheart**, nós queremos ouvir sua história. **Mas não se esqueça de cumprir com todas as regras do fórum**, pois **infringir as regras acarretará na desclassificação do participante no evento.**

O vencedor será divulgado na 26ª edição e terá um prazo de 7 dias após a publicação da revista para recolher o seu prêmio, então fiquem de olho no portal do Condado, assim como nas nossas redes sociais para não perder a oportunidade.

Não se esqueça de compartilhar a revista nas suas redes sociais também. Aproveite e comente no fórum, apresente os seus projetos e acompanhe os projetos dos nossos **GameDevs.** Ajude-nos a crescer ainda mais e a atingir um público ainda maior.